

## ДВУИЗМЕРНО КОМПЮТЪРНО ПРОЕКТИРАНЕ ПРИ ДИЗАЙН НА ТЕКСТИЛ И ОБЛЕКЛО

гл. ас. д-р Яна ВАСИЛЕВА

Нов български университет, Департамент „Дизайн“

### **Резюме:**

*Настоящата статия разглежда съвременните тенденции при дизайн на текстил и облекло. Коментират се примери от световната практика за платове и облекла проектирани в двуизмерни компютърни програми. Изследвани са възможностите на графичният пакет на "Adobe" и по-специално функциите на програмата Photoshop. Акцентът е поставен върху дизайнерските практики в областта на компютърната графика и текстила. Направен е паралел с обучението по компютърна графика в програма „Мода“, департамент „Дизайн“ на НБУ. Коментирани са студентски разработки на десени и щампи. Представени са избрани примери на компютърно генерирани модулни композиции, изработени в лекциите по компютърно проектиране. Направен е обстоен анализ на използваните графични техники и са посочени постиженията и недостатъците на изложените творби.*

### **Ключови думи:**

*графичен дизайн, двуизмерно проектиране, десени, компютърна графика, мода*

### **Въведение**

Компютърната програма Adobe Photoshop е изключително популярна. Дизайнери от цял свят я използват от години в своята проектантска работа. Големият интерес на потребителите ежегодно се задоволява от новите версии и приложения. Компютърният гигант „Adobe“ е разработил специални безплатни библиотеки, които могат свободно да бъдат инсталирани на всеки персонален компютър. За по-голямо улеснение на художниците работният интерфейс е съобразен със спецификата на дизайнерската работа: менютата са опростени, а палитрите разнообразни. Дигиталният инструментариум е практичен и удобен и най-важното съвместим с таблетни устройства. Основното предназначение на Photoshop е насочено обработка на цифрови изображения, дизайн на реклами и въпреки това софтуерът предлага възможности за проектиране на десени, щампи и модни облекла. Представеният доклад разглежда приложението на продукта в работата на модните дизайнери при проектиране на модулни композиции за десени и щампи.

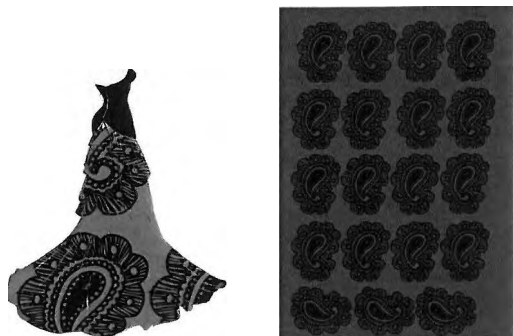
### **Изложение**

Photoshop е създаден за обработка на снимки, картини, графики и други растрерни

изображения. Програмата е неделима част от графичните изразни средства на съвременните модни дизайнери. Благодарение на своята мултифункционалност софтуерът може да бъде използван за обработка на модни скици. Photoshop се ползва предимно за корекции на изображения с висока резолюция, което позволява създаването на интересни дигитални колажи. Това се постига благодарение на функцията за разпределяне на изображението на различни слоеве, в които могат да бъдат разположени отделните елементи от композицията. Богатият набор от четки и текстури допринася за обогатяване на цялостната визия. В допълнение разнообразните градиенти, форми и фигури са подходящи за проектиране на десени и щампи. Създаването на модни колекции се превръща в приятно забавление и предоставя невероятни възможности.

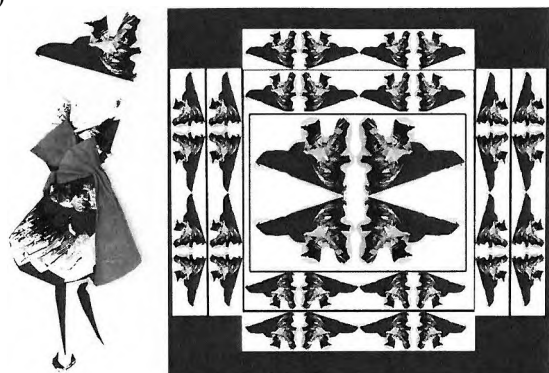
Студентите в първи курс бакалавърска програма „Мода“ на Нов български университет са изключително талантиви млади художници. Те владеят до най-малки детайли рисунъка на модни фигури и благодарение функциите на програмата Photoshop проектират дигитални десени, които могат да се поставят в модни скици. В лекциите по компютърно проектиране

те разработват разнообразни проекти за платове и шапки, които в последствие вграждат в своите модни скици. Реализацията на тази задача се постига посредством прилагането на инструментите за полагане на равен цвят и използване на авторските четки. (Фиг. 1, 2).



Фиг. 1, 2 Модна скица и проект за десен Атоанета Войводова, 1 курс БП „Мода“, НБУ

Друга част от учебното съдържание е посветена на създаването на отворена или затворена композиция с природни мотиви. Целта е в последствие модулет да се превърне в проект за десен. Възложената задача се осъществява посредством боравене с техниката за смесване на слоеве, като за изходен материал се ползват ръчни рисунки. Изрязването на формите и тяхната ротация става възможно благодарение на командите за завъртане и трансформации. Поместването на обектите в мрежата на модула се реализира посредством изтегляне на помощни линии водачи. Те подпомагат равномерното разпределяне на обработваемият лист на квадранти, в които да се развива композицията. На Фиг. 3 студентката е взела формата на шапката в изработен от нея моден колаж и я е превърнала в основен елемент на модул със затворена композиция Фиг 4. Абстрактното петно е копирано, за да обособи веобразна форма, наподобяваща крила. Използвани са нюанси от кафявата гама при изграждане рамката на модула. Идеята е централният мотив да наподобява крила на нощна пеперуда. (фиг. 3, 4)

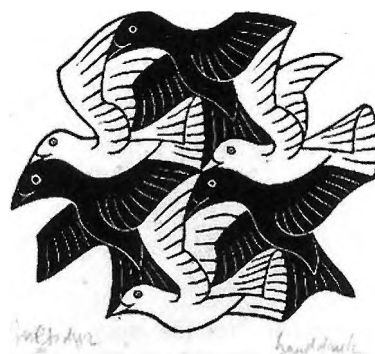


Фиг. 3, 4 Колаж и модул Атоанета Войводова

На Фиг. 5 е разработен друг модул, в който е взет елемент от шапката на колажа. Посредством техниката за връзване на обекти на програмата Photoshop е поставен във формата на гълъб. Цялостният модул се развива в кръгла композиция. Идеята за това дизайнерско решение е повлияна от гравюра върху дърво на художника Мах С. Escher изработена през 1949 г. (Фиг. 6)

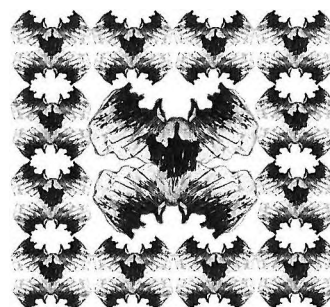


Фиг. 5 Композиция Атоанета Войводова

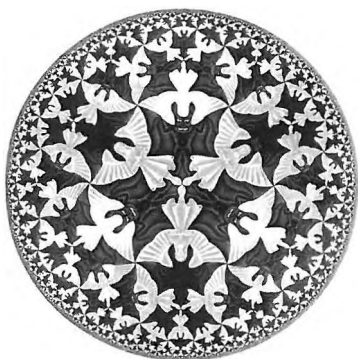


Фиг. 6 Мах С. Escher, Мотив с птици, 1949 г.

Темата е доразвита в следващата Фигура 7, където е съставена композицията от фрагменти взети от полата на дрехата в колажа от Фиг. 3. Интересната фактура и формата на петното наподобяват крила. При мултиплициране и обръщане в подходящ градус петното обособява силуета на прилеп. Тъмните акварелни петна допринасят за цялостното внушение. Мотивът е повлиян от друга творба на Мах С. Escher озаглавена „Рай и ад“. (Фиг.8)



Фиг. 7



Фиг. 8 Мах С. Escher, „Рай и ад“, 1960 г.

**Заклучение:**

Компютърните програми са неоценим помощник на дизайнерите при създаване на Фиг. 7 Модул Атоанета Войводова

графични проекти за десени и щампи. Те изобилстват от функции, палитри и инструменти подходящи за проектиране на различни колажи и сложни композиции. Безспорно уелото боравене с функциите на Photoshop са полезни за дизайнерите, но успешните проекти не могат да бъдат реализирани без наличието на интересна идея. Смелите авторски решения са продукт на креативността на художника и не могат да бъдат генерирани и от най-добрата компютърна програма.

**Литература:**

<http://www.nbu.bg>  
<http://www.mcescher.com/>  
Digital Textile Design, Melanie Bowles, 2012

## TWO-DIMENSIONAL COMPUTERING DESIGN IN THE DESIGN OF TEXTILES AND CLOTHING

**Y. Vasileva**

***Resume***

This article examines current trends in the design of textiles and clothing. Comment are examples of world practice of fabrics and garments designed in two-dimensional computer programs. The article explore the possibilities of graphic package "Adobe" and in particular the functions of the program Photoshop. Emphasis is placed on design practices in the field of computer graphics and textiles. It is made parallel with teaching computer graphics in program Fashion, Department Design in New bulgarian university. Discussed are student development of patterns and prints.